

**PENGARUH TGT BERBANTUAN TTS TERHADAP
HASIL BELAJAR SUBMATERI PLANTAE KELAS
VII SMPN 3 SUNGAI RAYA**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
PASKARADA NINI
NIM. F05111024**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENGARUH TGT BERBANTUAN TTS TERHADAP HASIL
BELAJAR SUBMATERI PLANTAE KELAS VII
SMPN 3 SUNGAI RAYA**

PASKARADA NINI

NIM F05111024

Disetujui,

Pembimbing I



Drs. Basuki Hardigaluh, M.Si
NIP. 195206231984031001

Pembimbing II



Titin, S. Pd. Si., M.Pd
NIP. 1984020202200801206

Mengetahui,



Dekan FKIP Untan

Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan



Dr. Ahmad Yani T., M.Pd
NIP. 196604011991021001

PENGARUH TGT BERBANTUAN TTS TERHADAP HASIL BELAJAR SUBMATERI PLANTAE KELAS VII SMPN 3 SUNGAI RAYA

Paskarada Nini, Basuki Hardigaluh, Titin

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan

Email :paskaradanini@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model TGT berbantuan TTS pada submateri plantae kelas VII SMPN 3 Sungai Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experimental Design*, dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*. Sampel penelitian adalah kelas VII B (kelas eksperimen) dan kelas VII A (kelas kontrol) tahun ajaran 2015/2016. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda berjumlah 20 soal. Hasil analisis menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model TGT berbantuan TTS sebesar 13,7 dan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 10,4. Dari uji *U Mann-Whitney*, diperoleh $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$ yaitu $-3,57 < -1,96$. Nilai *Effect Size* (ES) yang diperoleh sebesar 0,9 termasuk kategori tinggi dan memberikan kontribusi sebesar 31,59%, maka model TGT berbantuan TTS berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada submateri plantae kelas VII SMPN 3 Sungai Raya.

Kata kunci: Model TGT, TTS, Submateri Plantae.

Abstract: This research aims to determine the effect of TGT model aided TTS on submaterial plantae class VII SMPN 3 Sungai Raya. The method used is a form of research *Quasy Experimental Design*, the research design is *Nonequivalent Control Group Design*. Samples are class VII B (experimental group) and class VII A (control group) the school year 2015/2016. Instruments used in the form of multiple choice tests amounted to 20 questions. The analysis showed average results of student learning using TGT model aided TTS amounted to 13,7 and the average student learning outcomes are taught using conventional teaching of 10.4. From the *U Mann - Whitney* test, obtained $Z_{count} < -Z_{table}$ ie $-3,57 < -1,96$. Values obtained *Effect Size* (ES) of 0,9 were high and accounted for 31,59 %, then the model aided TGT TTS positive effect on student learning outcomes in submaterial Plantae class VII SMPN 3 Sungai Raya .

Keywords : Model TGT, TTS, Submaterial Plantae.

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik dalam penyampaian suatu materi atau ilmu. Proses pembelajaran tidak akan pernah terlepas dari yang namanya belajar, baik itu seorang guru atau pun siswa tentu akan belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono, 2014: 13). Proses kegiatan belajar dapat mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar. Dewasa ini, hasil belajar menjadi persoalan yang selalu tidak terpisahkan dalam mengembangkan kualitas pendidikan di semua jenjang. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi padapada tanggal 12 Mei 2015 di SMPN 3 Sungai Raya khususnya di kelas VII siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, dimana hanya 1-3 siswa yang berani bertanya pada guru, siswa bersikap pasif dalam proses belajar mengajar, siswa terlihat tidak bersemangat dalam belajar, siswa lebih senang mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa mengerjakan apapun selama pembelajaran berlangsung. Pada mata pelajaran biologi rata-rata nilai ulangan harian untuk submateri kingdom plantae, memperoleh nilai rata-rata ulangan terendah dibandingkan submateri lainnya yaitu 62,47. Hasil ini belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran biologi yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Berdasarkan silabus yang digunakan di SMPN 3 Sungai Raya, plantae merupakan salah satu submateri biologi yang dipelajari pada kelas VII SMP yang membahas mengenai ciri-ciri umum plantae, tumbuhan lumut, tumbuhan paku, tumbuhan berbiji serta manfaat dan peran tumbuhan dalam ekosistem, dan klasifikasi kingdom plantae. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan model atau metode konvensional, yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab, untuk materi tertentu contohnya pada materi ekosistem guru biasanya melakukan praktikum dan pengamatan langsung dengan memanfaatkan lingkungan di sekitar sekolah.

Proses pembelajaran demikian, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi yang dipelajari salah satunya submateri plantae. Berdasarkan hal tersebut, seorang guru biologi harus dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat, yakni dalam pemilihan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Model pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran yang aktif, namun tidak kalah penting juga seorang guru harus mampu membangun keaktifan dan prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti juga menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) dalam penelitian ini.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Dalam TGT siswa bermain secara akademik untuk memperlihatkan kemampuan menguasai materi

secara individual. Siswa bertanding dalam bidang akademik dalam turnamen, yang mana mereka bersaing dengan anggota tim lainnya yang mempunyai kemampuan yang sama dalam pelajaran. Karena kompetisi terdiri dari siswa yang kemampuannya sama, maka kesempatan untuk berhasil sama bagi siswa (Slavin, 2008: 165).

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari 6 tahapan yaitu sebagai berikut :

Tahap 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Tahap 2 : Menyajikan informasi (*Class Presentation*)

Tahap 3 : Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Tahap 4 : Permainan dan pertandingan (*Games and Tournaments*)

Tahap 5 : Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Tahap 6 : Kegiatan Penutup

Teka-Teki Silang merupakan permainan yang memiliki karakteristik mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain dan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang membuat siswa berfikir aktif untuk menyelesaikan suatu pertanyaan (Nasution, 2012:73).

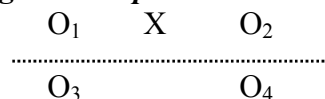
Pertanyaan terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara *horizontal* (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara *vertical* (menurun). Pertanyaan biasanya ditulis dibawah atau disamping gambar. Pada penelitian ini Teka-Teki Silang (TTS) digunakan sebagai Lembar Kerja Siswa (LKS) yang memiliki kolom *horizontal* maupun *vertical* yang di dalamnya memuat pertanyaan dan jawaban tentang submateri plantae.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan bentuk penelitian eksperimen semu (*Quasy Experimental Design*), dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*.

Rancangan *Nonequivalent Control Grup Design* dapat dilihat sebagai berikut:

Rancangan *Nonequivalent Control Grup Design*



Keterangan:

O₁ : Tes awal kelas eksperimen

O₂ : Tes akhir kelas eksperimen

O₃ : Tes awal kelas kontrol

O₄ : Tes akhir kelas kontrol

- X_E : Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang)
- X_K : Pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang) (Sugiyono, 2013: 116-117).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Sungai Raya yang terdiri dari kelas VII A, VII B, VII C, VII D dan VII E. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *intact group*, yaitu mengambil sampel berdasarkan kelompok (Sutrisno, 2011: 1). Pengambilan sampel dilakukan dengan memberikan *pre-test* pada kelima kelas kemudian dicari dua kelas yang memiliki rata-rata skor dan standar deviasi yang hampir sama berdasarkan hasil *pre-test*. Kelas yang memiliki rata-rata skor *pre-test* dan standar deviasi yang hampir sama adalah kelas VII A dan VII B. Dua kelas tersebut selanjutnya dilakukan uji beda nyata (*t-test*) untuk melihat apakah hasil *pre-test* kedua kelas tersebut berbeda nyata atau tidak. Hasil uji statistik terhadap kedua kelas tersebut tidak berbeda nyata, maka kedua kelas dapat dijadikan sebagai sampel penelitian. Selanjutnya dilakukan penentuan kelas eksperimen dan kontrol. Kelas VII B dipilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VII A dipilih sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes tertulis (*post-test*) berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Instrumen penelitian divalidasi oleh dua orang dosen program studi pendidikan biologi FKIP UNTAN dan satu orang guru biologi kelas VII SMPN 3 Sungai Raya. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di SMPN 3 Sungai Raya hasil perhitungan reliabilitas soal tes dengan rumus KR-20 adalah 0,561 yang tergolong sedang sehingga memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada submateri *plantae* maka data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan *Effect Size* (ES).

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap analisis data.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan, antara lain:

- (a) melakukan pra-riset, yaitu wawancara dengan guru biologi serta mengumpulkan data hasil belajar biologi kelas VII SMPN 3 Sungai Raya tahun ajaran 2014/2015;
- (b) menyusun perangkat pembelajaran, berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), TTS (Teka-Teki Silang);
- (c) menyiapkan instrumen penelitian berupa kisi-kisi soal, soal *pre-test*, soal *post-test*, dan kunci jawaban soal;
- (d) validasi RPP, dan soal tes oleh dua orang dosen pendidikan biologi dan satu orang guru biologi di VII SMPN 3 Sungai Raya;
- (e) merevisi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian berdasarkan hasil validasi ;
- (f) melakukan uji coba soal tes;
- (g) menganalisis hasil uji coba tes untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen;
- (h) menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal belajar biologi di sekolah.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan, antara lain:

(a) memberikan *pre-test* kepada seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Sungai Raya; (b) memberikan skor dan menganalisis hasil *pre-test*; (c) menganalisis data hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas; (d) menganalisis data hasil *pre-test* berdasarkan uji t; (e) menentukan sampel penelitian; (f) memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang) pada kelas eksperimen dan memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional (ceramah), diskusi dan tanya jawab pada kelas kontrol; (g) memberikan *post-test*; (h) menganalisis data hasil *post-test*.

Tahap Analisis Data

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap analisis data, antara lain:

(a) menganalisis dan mengolah data hasil belajar siswa dengan rumus yang telah ditetapkan; (b) membuat kesimpulan dan menyusun laporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil belajar siswa pada penelitian ini diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang) dan pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional (ceramah), diskusi dan tanya jawab.

Hasil *Pre – test* dan *Post – test* siswa pada submateri plantae dapat dilihat pada tabel 1. berikut :

Tabel 1						
Hasil <i>Pre – Test</i> Dan <i>Post – Test</i> Siswa Pada Submateri Plantae						
Skor	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	$\frac{pre - t}{Kel}$	SD	%	$\frac{a \text{ pada } K}{K}$	SD	%
	\bar{x}		Ketuntasan	\bar{x}		Ketuntasan
<i>Pre-test</i>	6,81	1,56	0	4,87	1,63	0
<i>Post-test</i>	13,7	3,10	72,72	10,4	3,64	33,33
Skormaksimal 20						

Keterangan :

SD : Standar Deviasi

\bar{x} : Rata-rata nilai

Analisis data hasil *pre-test* diawali dengan uji normalitas menggunakan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan hasil uji normalitas, data *pre-test* untuk kelas eksperimen diperoleh hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena $\chi^2_{hitung}(3,60) < \chi^2_{tabel}(7,81)$ dan $\chi^2_{hitung}(1,14) < \chi^2_{tabel}(5,59)$. Hasil uji normalitas data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Karena harga χ^2_{hitung} dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih kecil dari harga χ^2_{tabel} , maka data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Karena data *pre-test* kedua kelas berdistribusi normal, analisis data kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas, hasil uji homogenitas diperoleh $F_{hitung}(0,33) < F_{tabel}(1,99)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data homogen. Karena kedua data berdistribusi normal dan homogen.

Analisis data hasil *post-test* diawali dengan uji normalitas menggunakan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan hasil uji normalitas *post-test* eksperimen diperoleh hasil pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berdistribusi normal $\chi^2_{hitung}(13,33) < \chi^2_{tabel}(5,59)$ dan $\chi^2_{hitung}(142,75) > \chi^2_{tabel}(5,59)$. Karena data *post-test* kedua kelas tidak berdistribusi normal, dilanjutkan uji statistik non parametrik dengan uji *U Mann-Whitney*. Berdasarkan hasil perhitungan uji *U Mann-Whitney post-test* pada eksperimen dan kontrol diperoleh $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$ yaitu $-3,57 < -1,96$ maka H_a diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS terhadap hasil belajar siswa pada submateri *plantae* dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Effect Size* (ES). Dari hasil perhitungan diperoleh harga *Effect Size* (ES) sebesar 0,9 dan tergolong tinggi. Nilai *Effect Size* (ES) sebesar 0,9 dikonversikan ke dalam tabel kurva normal dari tabel O-Z, maka diperoleh luas daerah sebesar 31,59. Hal ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS memberikan kontribusi 31,59% terhadap hasil belajar siswa pada submateri *plantae* di kelas VII SMPN 3 Sungai Raya.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS terhadap hasil belajar siswa pada submateri *plantae* di kelas VII SMPN 3 Sungai Raya. Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS dan kelas kontrol diajarkan model pembelajaran konvensional (ceramah), diskusi dan tanya jawab. Berdasarkan tabel 1 diketahui rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 13,7 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 10,4. Tingginya hasil belajar siswa di kelas eksperimen karena penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS. Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS memungkinkan siswa bisa belajar secara individu maupun secara berkelompok. Setiap tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu

siswa memahami materi yang disampaikan guru dan dengan adanya TTS memperkuat pemahaman siswa pada saat belajar dalam kelompok (*teams*). Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas enam langkah tahapan yaitu: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, tahap penyajian kelas (*Class Presentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan dan pertandingan (*Games and Tournaments*), dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*) dan kegiatan penutup (Slavin, 2008:166).

Pada tahap pendahuluan, guru mempersiapkan siswa di dalam kelas, guru memberi apersepsi dan motivasi belajar kepada siswa, menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran. Pada tahap penyajian kelas (*Class Presentation*), guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas dengan bantuan *power point*. Tahap belajar dalam kelompok (*Teams*), guru membagi siswa ke dalam kelompoknya siswa dibagi menjadi 8 kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 orang siswa. Siswa belajar bersama anggota kelompok masing-masing tujuannya adalah agar siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan bantuan lembar kerja siswa (LKS). Lembar kerja siswa (LKS) pada penelitian ini menggunakan lembar kerja berupa TTS. LKS yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok dipresentasikan, kemudian guru dan siswa membahas jawaban-jawaban yang telah dipresentasikan tersebut sehingga siswa memperoleh penguatan dari guru.

Siswa di kelas kontrol dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah), diskusi dan tanya jawab. Pada tahap pendahuluan, guru mempersiapkan siswa di dalam kelas. Selanjutnya guru memberi apersepsi dan motivasi belajar kepada siswa. Setelah siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran, guru kemudian menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi. Guru menjelaskan submateri *plantae* dengan menggunakan metode ceramah. Siswa dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing kelompok mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS yang telah dikerjakan oleh masing-masing kelompok dipresentasikan, kemudian guru dan siswa membahas jawaban-jawaban yang telah dipresentasikan tersebut sehingga siswa memperoleh penguatan dari guru.

Adapun nilai LKS Kelas Eksperimen dan LKS Kelas Kontrol dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2
Nilai Lembar Kerja Siswa

Kelompok	Nilai Kelas LKS Kelas Eksperimen		Nilai Kelas LKS Kelas Kontrol	
	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
A	89,47	78,94	41, 17	66,67
B	78,94	94,73	52,94	76, 19
C	78,94	89,47	64,70	76, 19
D	89,47	89,47	100	76, 19
E	100	84,21	64,70	85,71
F	73,68	84,21	82, 35	90,47

Kelompok	Nilai Kelas LKS Kelas Eksperimen		Nilai Kelas LKS Kelas Kontrol	
	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
G	94,73	100	-	-
H	89,47	100	-	-

Berdasarkan tabel 2 rata-rata nilai LKS kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama dan kedua kemampuan dalam menjawab TTS (Teka-Teki Silang) pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS, semua kelompok siswa sudah memperlihatkan persentase kemampuan dalam kategori tinggi bahkan ada yang mencapai nilai sempurna yaitu 100%. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS membantu siswa dalam menjawab pertanyaan pada LKS. Pada kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS siswa dalam menjawab pertanyaan pada LKS siswa dapat mengerjakannya berdasarkan referensi yang ada pada buku paket dan bahan belajar siswa yang digunakan sekolah. Namun, nilai yang diperoleh siswa tidak sebaik nilai pada kelas eksperimen karena siswa terkadang cenderung malas membaca referensi yang ada pada buku paket.

Pada tahap permainan dan pertandingan (*Games and Tournaments*) ini adalah keunikan TGT dimana menggunakan turnamen akademik dalam proses pembelajaran (Slavin, 2008: 164). Dengan adanya permainan dan pertandingan (*Games and Tournaments*) membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, karena siswa biasanya belajar secara individu tanpa kompetisi dan penghargaan yang menjadi motivasi bagi keberhasilan belajar siswa. Pada saat permainan dan pertandingan (*Games and Tournaments*) berlangsung siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan pada kartu soal dan siswa terlihat senang. Hal ini dapat membantu menghilangkan rasa jenuh dalam kelas sehingga materi yang sudah dipelajari dapat diingat dan suasana kelas yang menyenangkan dapat membuat tertantang menjawab pertanyaan yang ada. Selain itu pula adanya pertanyaan pada saat permainan dan pertandingan berfungsi sebagai evaluasi untuk mengetahui pemahaman kerjasama yang baik antar siswa dalam kelompok dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun daftar perolehan skor pada saat *Games and Tournaments* dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3
Predikat Kelompok

Nama Kelompok	Skor Pertemuan 1	Predikat		
		Skor Pertemuan 2		Predikat
Kelompok A	30	<i>Good Team</i>	30	<i>Good Team</i>
Kelompok B	55	<i>Super Team</i>	30	<i>Good Team</i>

Nama Kelompok	Skor Pertemuan 1	Predikat	Skor Pertemuan 2	Predikat
Kelompok C	40	<i>Good Team</i>	50	<i>Great Team</i>
Kelompok D	50	<i>Great Team</i>	60	<i>Super Team</i>
Kelompok E	45	<i>Good Team</i>	50	<i>Great Team</i>
Kelompok F	30	<i>Good Team</i>	35	<i>Good Team</i>
Kelompok G	25	<i>Good Team</i>	40	<i>Good Team</i>
Kelompok H	50	<i>Great Team</i>	45	<i>Good Team</i>

Berdasarkan tabel 3 skor pada saat *Games and Tournaments* pada pertemuan I predikat *Super Team* diperoleh oleh kelompok B karena skor tertinggi dengan skor 55 dan kelompok ini mendapatkan penghargaan kelompok *Super Team*. Tertinggi kedua adalah kelompok D dan H dengan predikat *Great Team* dan A, C, E, F, dan G tertinggi ketiga dengan predikat *Good Team*. Pada pertemuan II predikat *Super Team* diperoleh oleh kelompok G dengan skor 60. Tertinggi kedua adalah kelompok B dan E dengan predikat *Great Team* dan A, C, D, F, dan H tertinggi ketiga dengan predikat *Good Team*.

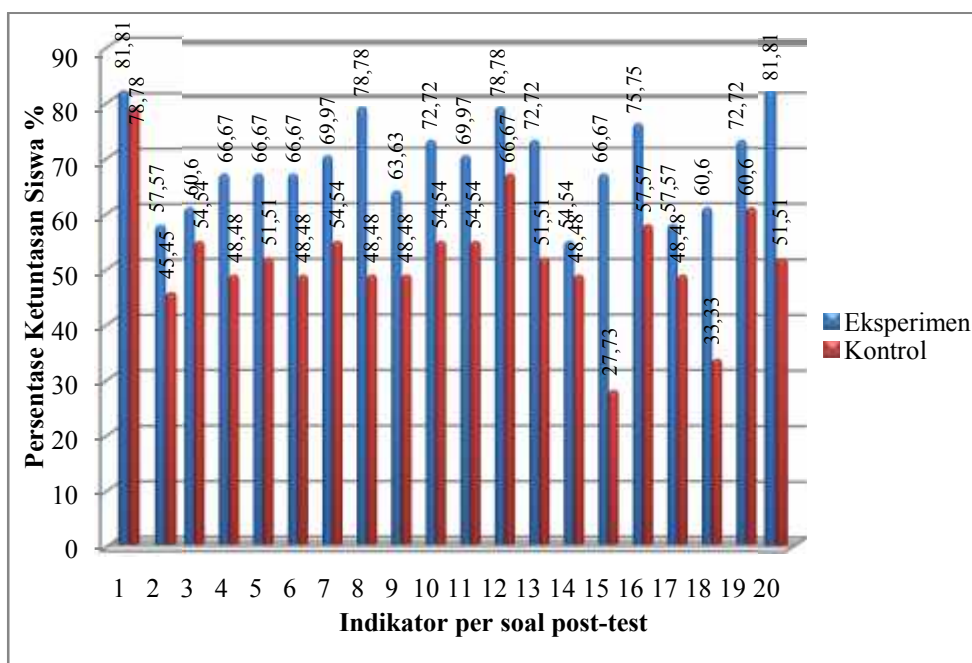
Pada tahap penghargaan kelompok, guru memberikan sertifikat kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk memberikan semangat bagi siswa untuk belajar lebih giat agar pada turnamen berikutnya dapat memperoleh nilai yang baik sehingga dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Selain itu, dengan adanya pemberian penghargaan kelompok akan membuat siswa termotivasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Djamarah dan Zain (dalam Triayani, 2009:5) yang menyatakan bahwa pemberian penghargaan terhadap prestasi yang dicapai anak didik dapat merangsang untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik dikemudian hari.

Pada tahap penutup, beberapa siswa ditunjuk guru untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari, setelah guru bersama-sama siswa menyimpulnya dengan menuliskan beberapa hal yang disimpulkan di papan tulis. Guru mengevaluasi siswa dengan memberikan tes tertulis untuk melihat pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Sedangkan pada kelas kontrol tahap penutup, beberapa siswa ditunjuk guru untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari, setelah guru bersama-sama siswa menyimpulnya dengan menuliskan beberapa hal yang disimpulkan di papan tulis. Guru mengevaluasi siswa dengan memberikan tes tertulis untuk melihat pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan ketuntasan siswa dalam menjawab soal *post-test* per tujuan pembelajaran. Menurut Jihad dan Haris (2008:

14) siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan pada umumnya tujuan pembelajaran mengikuti klasifikasi taksonomi pembelajaran (Taksonomi Bloom). Berdasarkan hal tersebut tingkat kemampuan kognitif tujuan pembelajaran mempengaruhi kemampuan siswa dalam menjawab konsep yang termuat dalam soal *post-test* yang diberikan. Dari sepuluh tujuan pembelajaran rata-rata keberhasilan siswa menjawab benar soal *post-test* per tujuan pembelajaran, pada kelas eksperimen terdapat 70,69% siswa yang telah menguasai konsep. Persentase pada kelas eksperimen ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rata-rata keberhasilan siswa menjawab benar soal *post-test* per tujuan pembelajaran sebesar 51,15%. Selain itu, jika dilihat dari persentase ketuntasan pers soal *post-test* terlihat persentase ketuntasan pada kelas eksperimen lebih tinggi pada soal 1–20 dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari analisis persentase ketuntasan per soal *post-test* kelas eksperimen dan kontrol pada grafik 1 berikut:



Grafik 1: Persentase Ketuntasan Siswa Per Soal *Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hal ini disebabkan penjelasan materi dilakukan secara berbeda pada kedua kelas, dimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS pada kelas eksperimen, model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. TTS dapat mempermudah proses pembelajaran. Selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain dan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang membuat siswa berfikir aktif untuk menyelesaikan suatu pertanyaan sehingga siswa mampu untuk mengingat materi dan dapat menjawab soal yang guru berikan (Nasution, 2012:71). Selain

itu pula soal teka-teki silang yang digunakan sebagai LKS pada saat siswa melakukan diskusi kelompok terdapat soal yang menunjang untuk menjawab soal pada saat *post-test*. Sedangkan pada kelas kontrol, guru menjelaskan semua submateri plantae dan pembelajaran terlihat didominasi oleh guru dan hanya dilakukan diskusi biasa tanpa adanya persiapan untuk bermain secara akademik dan penghargaan yang memotivasi siswa.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini sudah menerapkan proses pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013, sehingga dalam pembelajaran juga dilakukan penilaian sikap siswa. Hasil observasi sikap siswa siswa secara singkat dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4
Penilaian Sikap Siswa

No	Penilaian	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			I (%)	II (%)	I (%)	II (%)
1	Sikap	TidakBaik	0	0	0	0
		Kurang		0	0	
		Baik	3, 03%			0
		Cukup	6, 06%	0	39,39%	9,09%
		Baik	42,42%	36,36%	48,48%	33,3%
		Sangat Baik	48,48%	63,63%	9,09%	57,5%

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian sikap siswa dibagi menjadi 5 kategori yaitu tidak baik, kurang baik, cukup, baik dan sangat baik. Dalam proses pembelajaran siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagian besar siswa sudah mencapai kategori cukup, baik hingga sangat baik berdasarkan penilaian observer dan terus mengalami peningkatan siswa yang bersifat baik hingga sangat baik di setiap pertemuannya. Hasil penilaian sikap siswa jika dihubungkan dengan hasil belajar yang dilihat dari nilai *post-test* ternyata siswa dengan skor *post-test* tinggi selalu menunjukkan sikap baik dan sangat baik disetiap pertemuan bahkan mengalami peningkatan skor penilaian sikap.

Selain penilaian sikap dalam penelitian ini juga dilaksanakan penilaian keterampilan berkomunikasi. Penilaian keterampilan berkomunikasi yang dilakukan jika dihubungkan antara hasil penilaian dengan hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai *post-test* juga memperlihatkan bahwa siswa yang menunjukkan keterampilan berkomunikasi baik hingga sangat baik dalam setiap pertemuan memiliki skor *post-test* yang tinggi. Siswa yang selalu menunjukkan keterampilan berkomunikasi baik dan meningkat menjadi sangat baik pada pertemuan kedua. Keterampilan berkomunikasi ini juga memperlihatkan bahwa siswa yang kurang baik dalam pembelajaran terlihat mempunyai skor *post-test* yang rendah dan tidak tuntas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (a) rata-rata skor hasil belajar siswa pada submateri *plantae* yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang) adalah sebesar 13,7; (b) rata-rata skor hasil belajar siswa pada submateri *plantae* yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah sebesar; (c) terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 3 Sungai Raya, antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang) dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan perhitungan statistik uji *U-Mann Whitney* pada taraf nyata 5% $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$ yaitu $-3,57 < -1,96$, maka H_a diterima; (d) berdasarkan hasil perhitungan *Effect Size* (ES) diperoleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan TTS memberikan pengaruh sebesar 31,59% terhadap hasil belajar siswa pada submateri *plantae* di kelas VII SMPN 3 Sungai Raya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut: (a) disarankan untuk peneliti lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang) sebaiknya jumlah siswa yang digunakan dalam jumlah sedikit maksimal 20 orang; (b) kepada peneliti-peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan, guru dituntut lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik pada saat proses pembelajaran berlangsung; (c) guru harus lebih bijak dalam hal pengalokasian waktu dan pemilihan materi ajar jika ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe (*Teams Games Tournaments*) berbantuan TTS (Teka-Teki Silang) dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Jihad, A., dan Haris, A. (2008). **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta: Multi press.
- Nasutian, Megasari. (2012). **Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Disertai Tts (Teka-Teki Silang) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Kelas IV A Mi Sultan Agung Yogyakarta**. Skripsi (Online). Yogyakarta: Universitas Islam Sunan Kalijaga.
- Slavin, R. (2008). **Cooperative Learning**. Bandung : Nusa
- Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta.

- Sutrisno, L. (2011). **Makin Profesional Lewat Penelitian (Pengambilan Sampel)**.(Online). (<http://s7.scribdassets.com>, diakses 28 Januari 2015).
- Suyono dan Hariyanto.(2014). **Belajar dan Pembelajaran**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Triayani, A. (2009). **Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistik di SMP Negeri 4 Yogyakarta Kelas IX C**.(Online).([http:// digilib. Unnes.ac.id/ gsd/ collect/ skripsi.pdf](http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi.pdf). diakses 19 November 2015).